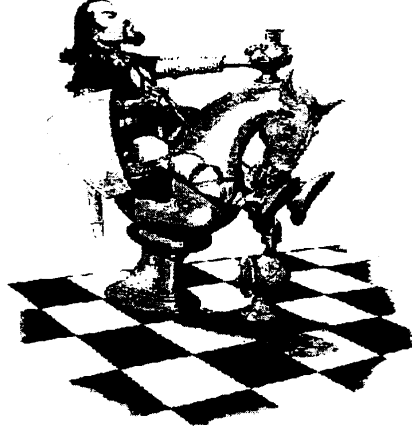
ألف باء شطرنج

A, B Chess



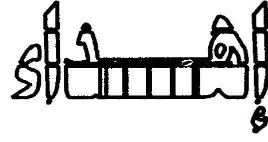
دكتور

عمرو حسن أحمد بدران

بسم الله الرحمن الرحيم

"والله أخرجكم من بطون أمهاتكم لا تعلمون شيئًا، وجعل لكم
السمع والأبصار والأفئدة لعلكم تشكرون"

سورة النحل – آية: ٧٨

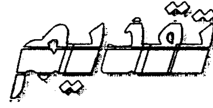


إلى

صديقى العزيز/ هانى عبد الرحمن

لو كان يهدى للإنسان قيمته ... لأهديتك الدنيا وما فيها، ولكن عذرًا هديتى متواضعة تحمل لك أسمى معانى الحب.

عمرو بدران



الشطرنج، حرب سلمية بين طرفين: الأسود - الأبيض، وكل طرف يمتلك ١٦قطعة: مــلك - وزير - رخين - حصانين - فيلين - ثمانية عساكر.

وتكون البداية دائمًا من عند الطرف الذى يملك القطــع البيضـــاء، وأى قطعة تلمسها لابد أن تحركها Touch move.

والفائز، الذى يقتل ملك الآخر أولاً، وتقول كش ملك حين تهدد الملــك، والأفضل لك إذا كنت قد ربحت قطعة ما أن تبادر بتكسير قطعة مقابل قطعة لترقى أى بيدق وتجعله وزيرًا عندها تحصل على الدور بسهولة.

إن لعبة الشطرنج، مثل: الموسيقى، تملك قوة جعل الناس سعداء ... إنهـــا لعبة تعتمد على الذكاء والتخطيط والتخيل، وتتميز بابتعادها عن الحظ، وهى مـــن الألعاب التى تنمى مهارات الإنسان العقلية.

إنك الآن القائد، الذى يقوم بتكتيك المعركة؛ حيث تتلاحم الجيـــوش ... وزع جنودك، راقب نقاط ضعف منافسك.

والشطرنج علم وفن:

- الشطرنج علم، لأن أبطال الشطرنج يدرسون القواعد والنظريـــات التى تفسر الوضعيات على الرقعة وتجد الحلول لها ... تمامًا مثل كل العلوم.
- الشطرنج فن، لأن اللاعب يختار بين طرق مختلفة تميزه عن غيره، فهو إما يميل إلى الحذر والانتظار، فتكون نقلاته دفاعية متحفظة، أو يميل إلى الانـــدفاع والبحث عن الثغرات لدى الطرف الآخر، فيتميز لعبه بالهجوم والتضـــحيات، أى إعطاء قطع بدون مقابل آنى، ولا يظهر أثر التضحية إلا بعد عدة نقلات؛ حيـــث تعود بأكثر منها.

ما سبق، وصف موجز للعبة الشطرنج، ولكن كيف تبدأ المعركة؟، وكيف توضع الأحجار؟، وما مهمة كل قطعة من قطع الشطرنج؟.

هذا ما سيوضحه هذا الكتاب: **ألف باء شطرنج**، الذى يتميز بأنه يعرض الخطوة الأولى التى لابد لك منها للتعرف إلى أصول لعبة الشطرنج وقواعدها الأساسية بأسلوب مبسط مباشر - **لا** تعقيد فيه -، ورسوم، تأخذ بيدك خطوة خطوة نحو إتقان اللعبة.

ويهدف هذا الكتاب إلى تلخيص تاريخ لعبة الشطرنج، وتنمية القدرات العقلية لدى القارىء وتعويده على الصبر والهدوء والتفكير العميق.

والله أسأل أن ينفع به، وأن يجعله خالصًا لوجهه الكريم.

المؤلف

حكم لعب الشطرنج

الأصل في لعب الشطرنج، هو الإباحة ولم يجئ نص على تحريمه، علمًا بأن فيه فوق المتعة والتسلية رياضة للذهن وتدريبًا للفكر، وهو في ذلك يخالف النرد الذى يشبه الأزلام.

وقد اشترط من أباحه ألا تؤخر بسببه الصلاة عن وقتها، وألا يخالطه قمار، وأن يحفظ اللاعب لسانه من الفحش ورديء الكلام.

وقد أكد الإمام **الشافعى**: أن الشطرنج ليس محرمًا، وهو نفسه كان لاعبًا مميزًا بالاستدبار*، وكذلك كان **ابن سيرين**، و**سعيد بن جبير**؛ حيث قال **الأبشيهى** في المستطرف: ذكر بعضهم: كنا في السجن مع **ابن سيرين** فكان يرانا نمارس الشطرنج، فيأتى ويقول ارفع الحصان كذا وافعل كذا، ولا يعيب علينا.

وأباحه أيضًا **ابن عباس**، و**أبو هريرة**، و**هشام بن عروة**، وكان **سهل بن سهيل** مفتى نيسابور، قد أباح اللعبة أيضًا؛ حيث قال: إذا سلم المال من الخسران والصلاة من النسيان، فذلك أنس بين الخلان.

وأهم ما يذكره التاريخ أن الخليفة **عمر بن الخطاب**، كان يمر على لاعبى الشطرنج ولا ينهاهم عن اللعب، لأنه كان يعتبرها وسيلة للفائدة والتسلية.

والراجح من بين أقوال الفقهاء، هو جواز لعب الشطرنج، وهذا قول **أبى يوسف** من الحنفية، و**الغزالى** من الشافعية، وبه قال جمهور الشافعية إلا أنهم قالوا بكراهية ذلك فقط، ورجح القول بجوازها **يوسف القرضاوى** من المعاصرين.

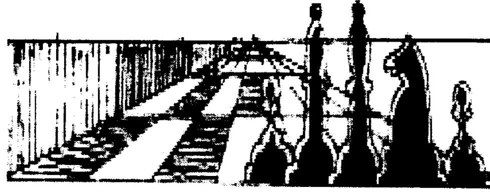
* اللعب بالاستدبار: اللعب دون النظر إلى رقعة الشطرنج.

وبنـاءً علـى مـا سـبق نقـول بإباحـة لعـب الشـطرنج ... لكـن ضـمن الضوابط التالية :

- ألا يكون بها رهان.
- ألا تشغل عن طاعة أو واجب من الواجبات الشرعية.
- ألا تكون بيادقها – أحجارها – مصورة على هيئة مخلوق فيه روح، فإن كانت كذلك فلا يجوز اللعب بها اتفاقًا.

وفي ذلك يقول **ابن حجر الهيثمى**، وهو من القائلين بحل اللعب فيها: إنها – أى لعبة الشطرنج – لو كانت بيادقها مصورة على هيئة مخلوق فيه روح، فـــلا يجوز اللعب بها.

أما لو كانت الأحجار على هيئة لا يعيش بمثلها كرأس فقط أو نصـــف شخص فلا بأس بذلك.



تاريخ لعبة الشطرنج

اختلفت الآراء والمذاهب والنظريات العلمية لدى الباحثين والمؤرخين في أصل الشطرنج، حتى لقد ذهب بعض غير المتخصصين إلى الأساطير والخرافات.

وقد أكد بعض الكتاب أن لعبة الشطرنج ابتدعها آدم وحواء بقصد التفريج عن مصابهم: مقتل ابنهم هابيل.

وينسب بعض المؤرخين إلى النبى **سليمان** – عليه السلام – فكرة لعبة الشطرنج.

ويدعى بعضهم أن الفراعنة قد مارسوها في زمانهم.

وتؤكد الكتب القديمة أن قدماء اليونان كانوا يعرفون الشطرنج، وهم ينسبون إيجاده إلى **بالاميدس**.

ويرى آخرون أن الحاكم الصينى **هان شنج**، هو أول من أوجد هذه اللعبة، عندما طال حصاره لمدينة شن سى، من أجل تسلية جنوده، وسماها: تشوك– تشو– هنج – كى، أى علم الحرب باللغة الصينية.

وآخرون يدعون أن لعبة الشطرنج أتت من بلاد الفرس؛ حيث شاه يعنى الملك أو الحاكم، وطرنج يعنى رقعة أو لوحة، والمعنى الكامل ملك على لوحة.

وقد ترجع هذه اللعبة إلى القرن الثانى الميلادى، فقد تم اكتشاف حجرين عاجيين من حجارة الشطرنج، وذلك في جمهورية أوزبك السوفييتية.

الشِّطْرَنْج، بكسر الشين، ولا يجوز فتحها، وتسكين الطاء وفتح الراء وتسكين النون: هى اللعبة المشهورة التى ابتكرها الهنود في القرن الرابع للميلاد باسم تشاطورنجا Tschaturanga، وظهرت بداية في الهند الشمالية.

ومن الهند انتقلت لعبة الشطرنج إلى فارس في القرن السادس للميلاد، وعن الفرس اقتبسها العرب، و لعلها دخلت أوروبا الغربية من طريق أسبانيا.

أما المؤرخون العرب فهم يؤكدون أنهم أخذوه عن الهنود، لكن الأخبار المتعلقة بذلك غير دقيقة والأغلب أنه جاء إليهم من بلادِ فارس؛ حيث إن أصل كلمة شطرنج فارسية معربة عن شدرنج، كما قال **الكعبوى**، وكسر الشين فيه أجود أى شطرنج، ليكون على وزن جردجل، وهو الضخم من الإبل.

ويجب الإشارة إلى فكرة مهمة هنا، وهى أن اللعبة التى نمارسها حاليًا تختلف عن الشطرنج الذى كان يمارس في تلك الفترة سواءً من ناحية عدد القطع أو عدد المربعات أو من ناحية القوانين، ولكن الشطرنج الحالى ما هو إلا تطور طبيعي وعبر العصور لتلك اللعبة، وهى كذلك قابلة للتطور في المستقبل.

ولكن كل المزاعم التى وردت حول تاريخ هذه اللعبة وبداياها تلاشت عندما تم اكتشاف رقعة شطرنج سنة **١٩٣٠**م، في مقبرة **توت عنخ آمون**، وقد صفت عليها قطع اللعب، وهذا يدل على أن الفراعنة في مصر القديمة قد عرفوا هذه اللعبة من سنة **١٤٠٠**ق.م، ومارسوها منذ أقدم العصور - أيام الملك رمسيس الثالث.

كما تم العثور في حفريات أور بالعراق على لوحة مطعمة تشكل رقعة شطرنج مضبوطة يعود تاريخها إلى ثلاثة آلاف سنة، وهذا يؤكد أن حضارات ما بين النهرين قد عرفت أيضًا هذه اللعبة.

تاريخ الشطرنج عند الهنود:

ويذكر المؤرخون، أنه كانت في الهند طريقتان في لعبة الشطرنج، طريقة يلعبها لاعبان وطريقة يلعبها أربعة لاعبين، وتعرف هاتان الطريقتان بالصيغة ذات اليدين والصيغة ذات الأيادى الأربع.

وأولى هاتين الصيغتين شديدة القرب من اللعبة المعاصرة في أنها تلعب على رقعة ذات أربعة وستين مربعًا، وتحت سيطرة كل من اللاعبين ثمانية بيادق، وفرسان، ورخان، وفيلان، وملك ووزير.

ويواجه الجيشان كل منهما الآخر، وهدف كل منهما هو أن يأسر الملك المنافس، ويتحقق ذلك سواءً عندما يفقد الملك كل قطعه أو عندما يتهدد بالأسر على نحو لا نجاة منه عند النقلة التالية.

ويكمن الاختلاف الأهم في نقلة الفيل، ففي اللعبة الهندية الأصلية، كان لا يستطيع إلا أن يقوم بقفزة موربة نحو المربع المجاور، وبعد ذلك، ازدادت قوته بتخويله أن ينتقل إلى أى مربع مائل مجاور، أو إلى الأمام مباشرة.

وللهنود بعض القصص عن الشطرنج، ولكن قليلاً ما ذكرت من المصادر الهندية المحلية لنصف ألفية بعد ظهورها سنة ٦٠٠م، ولكنها ذكرت من خلال ذلك التقرير المباشر عن الشطرنج الهندى من قبل المراقب العربى **البيرونى**، الذى سافر إلى غرب الهند سنة ١٠٣٠م.

تاريخ الشطرنج عند الفرس:

أقدم مرجع أدبي يذكر الشطرنج، هو قصة خيالية فارسية من القرن السادس للميلاد، أى بعد قرنين من ظهورها في الهند.

وأصبحت كلمة تْشتُرَنْجَهْ الهندية تقابلها في الفارسية كلمة شَتْرَنْك التى تعنى ستة ألوان، وذلك لأن للعبة ستة أصناف من القطع التى يلعب بها وهى: الشاه والفرزان أى الوزير والفيل والفرس والرخ والبيدق.

وكلمة الـ شترنك، هى التى استعربت فيما بعد لتصبح الشطرنج.

وتزعم القصة الفارسية الخيالية أن **أردشير** مؤسس السلالة الساسانية في فارس ٢٢٦ - ٢٤١م، كان بارعًا في الشطرنج.

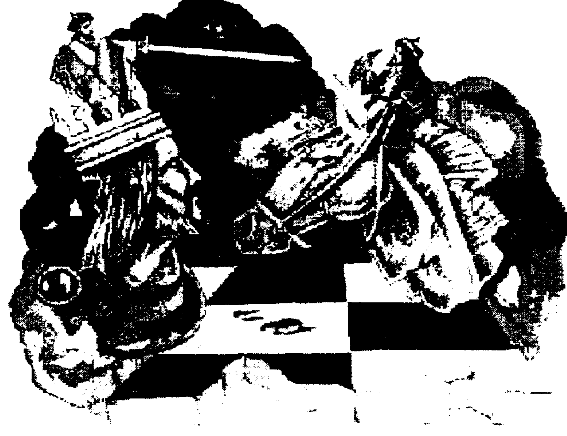
ولم تنتشر لعبة الشطرنج في فارس وحدها، بل في عدد من البلدان الآسيوية، فآسيا هى القارة الأولى التى عرفت هذه اللعبة.

وبحلول القرن الحادى عشر كانت قد انساقت إلى الشطرنج الصين وكوريا واليابان وماليزيا وسيبيريا.

وفيما بعد شكلت لعبة الشطرنج لغة مشتركة بين الشرق والغرب، فمثلاً، عندما كان **دييجو لوبيث**، قائد الحملة البرتغالية الأولى على ملقة سنة ١٥٠٩م يلعب الشطرنج على ظهر سفينته، جاءه إلى السفينة أحد سكان جاوه. وعلى الفور تبين اللعبة وانخرط في حديث مع **لوبيث** حول نمط قطع الشطرنج التى يستخدمها أبناء بلده.

ويقول المؤرخ المعاصر **ليونيل كونشن**: إلا أن مرحلتين في رحلة الشطرنج الطويلة لهما أهمية خاصة - هما الفارسية والعربية - لأنهما السلفان المباشران للعبة الشطرنج كما يلعبها الأوربيون اليوم.

وبالفعل، فإن عبارة Check Mate الإنجليزية، ومعناها مات الشاه، الـتى يصيح بها اللاعب الآن تدل على التأثير العربى في كلمة Mate وأصلها فعل مـات بالعربية. والتأثير الفارسى في كلمة Check الشاه الفارسية، كما يشير إلى ذلـك **هارولد موراى**، وهو من أكبر مؤرخى الشطرنج في العالم.



تاريخ الشطرنج عند العرب:

لقد لمع اسم الشطرنجى والشاعر العربى **أبو حفص**، وذلك في القرن الثاني للهجرة، وقد عاش هذا الشاعر في بغداد وذكره **الأصفهانى**، في كتابه: الأغاني، وأثنى عليه بشكل كبير لموهبته وقدرته على التغلب على أفضل اللاعبين في زمانه.

أما في القرن الرابع للهجرة، فقد ذكر **المسعودى**، ما يلى: لم يكن للعب الشطرنج صورة ثابتة، فهناك ست صور كانت معروفة لهذه اللعبة آنذاك: الآلتان المربعتان: الأولى ثمانية أبيات مربعات في مثلها والثانية عشرة أبيات في مثلها، وهناك الآلة المستطيلة: أربعة مربعات في ستة عشر مربعًا، وهناك الآلتان المدروتان: إحداهما تنسب إلى الروم، والثانية الآلة الفلكية، والآلة السادسة التى كانت تستخدم في زمن هذا المؤلف تسمى الجوراحية، وهى سبعة أبيات في ثمانية.

ومما يذكره التاريخ أن الخليفة الأموى **يزيد بن عبد الملك**، كان مولعًا بلعب الشطرنج، وكذلك ولع به **أبو جعفر المنصور، وجعفر البرمكى**.

ويروى أن **هارون الرشيد**، قام بإهداء **شارلمان**، إمبراطور الفرنجة رقعة شطرنج.

ويذكر أن أول مباراة تمت بين لاعبى آسيا الصغرى كانت بين اللاعبين **جابر الكوفى، وزيرواب قطان**، في مدينة خراسان سنة ٨١٩م، وذلك في حضور الخليفة **المأمون**، الذى كان يعشق اللعبة، لكنه لم يكن بارعًا فيها؛ حيث قال كلماته الشهيرة: غريب أننى أنا الذى يحكم العالم من نهر الهندوس في الشرق حتى جبال الأندلس في الغرب لا أستطيع أن أتدبر الأمر مع اثنتين وثلاثين قطعة على رقعة بطول شبرين وعرض شبرين.

ويعتبر **زيواب قطان**، أحد الأبطال البارزين في العالم الإسلامى خلال أواخر القرن الثامن وأوائل القرن التاسع الميلادى، وقد ألف هذا اللاعب عددًا كبيرًا من المنصوبات – المسائل – الشطرنجية، واشتهر بقدرته على تحليل خواتم – نهايات – الأدوار وامتاز بالدقة في ذلك؛ حيث توشك تحليلاته أن توازى آخر ما بلغه أفضل محللى الشطرنج المعاصرين

ومن طرائف ما يذكره التاريخ أيضًا، أن اللاعب البارز في العصر العباسى **محمد البيدق**، سمى كذلك لقصر قامته!.

كما ذكر أحد المؤرخين، ما يلى: رأيت بالمعرة عجبًا رأيت رجلاً أعمى يلعب الشطرنج، وهو يقصد بذلك، الشاعر والفيلسوف العربى **أبا العلاء المعرى**.

وتعتبر أولى الفترات الموثقة لتاريخ الشطرنج في العالم الإسلامى في القرنين التاسع والعاشر، وبالتحديد أيام الخلافة العباسية في بغداد، والتى جاءت إلى الحكم في السنة ٧٥٠م.

وربما عرف الشطرنج في الغرب أيضًا في نفس الفترة أى في الجزء الأول من الإمبراطورية البيزنطية؛ حيث ذكر الشطرنج في بعض الروايات العاطفية للقرون الوسطى، كما وجدت ١٦ قطعة شطرنجية في باريس، عرفت فيما بعد على أنها قطع شطرنجية للإمبراطور **تشارلمن**.

بالنسبة للعرب فكان **السولى**، هو أحد اللاعبين المشهورين، والذى أصبح اللاعب البارز في البلاط العباسى في عهد الخليفة **المكتافى**، وكثير من اللاعبين المشهورين. أمثال: **العدلى – الرازى – ابن النديم**. وبعض من الخلفاء المشهورين **المنصور – الأمين – المأمون**. الخليفة المشهور **هارون الرشيد**. الذى دعم لعبة الشطرنج وكان لاعبًا ماهرًا

كما توجد قصص عديدة تربط الشطرنج بأسماء الخلفاء المبكرين والأدباء والمسلمين المميزين. ولكن ذلك غير مدعوم بأى دليل او تفاصيل

ويقول **موراي**: أن لعبة الشطرنج أصبحت لعبة شهيرة من خلال الإسلام المسلمون من الأندلس إلى الهند وقبل ولاية الخلافة العباسية.

ولكن بإسقاط العرب للإمبراطورية الساسانية في عهد الخليفة الراشدى **عمر بن الخطاب**. بدأ في العقدين الرابع والخامس من القرن السابع للميلاد الانتشار الكبير للشطرنج في أوربا.

والخليفة **عمر بن الخطاب** نفسه لم يكن يعرف اللعبة، ولكن الإسلام قد نظر إليها بيسر، وكانت مدارس التشريع الإسلامى الأكثر صرامة تحرمها، غير أن المدارس الأقل تشددًا قد حللتها، ولكن بشروط وهى ألا تلعب اللعبة من أجل المال، وألا تتعارض مع تأدية الفروض الدينية، وألا تلعب علانية، وألا تفضى إلى اللغة الغاضبة. وألا تمثل القطع صورًا شخصية.

ومن المؤكد أن هده التقييدات لم تحل دون تطور لعبة الشطرنج عند المسلمين

وترك لنا القرن الثامن حتى القرن العاشر بعض الكتيبات الإرشادية حول الشطرنج، وكذلك بعض المدونات عن لاعبين مهمين، ذوى مراتب في البطولة، وعن بعض الذين تخصصوا في لعب عدة مباريات في وقت واحد معصوبى العيون.

ووفقًا للمؤرخين المسلمين، فإن اللعبة التى كان يلعبها العرب مطابقة للنموذج الفارسى، وهى تختلف إلى حد ما عن الصيغة الحديثة، كانت الفرس والرخ تتحركان آنذاك كما تتحركان اليوم، ولكن كل القطع الأخرى، بقطع النظر عن الشاه – الملك –، كان لها مجال حركة أشد محدودية بكثير، والملكة و الوزير مثلاً، لم يكن يستطيع أن ينتقل إلى أى مربع مجاور بصورة مائلة.

وهذا يعنى أن سير القطع كان أبطأ بكثير منه في هذه الأيام، والتنقـــيلات الاثنتا عشرة الأولى، على الأقل، يمكن أن تلعب بأى نظام من دون تكبد خســـارة فادحة، لأنه كان يمضى وقتًا طويلاً قبل أن يكون بالإمكان أن يقع اشـــتباك بـــين القطع الرئيسة.

وعندما كانت لعبة الشطرنج تلعب وفقًا للقواعـــد الإسلامية في لنــــــدن سنة ١٩١٤م، بين **هربت جاكوبز**، والسير **جورج توماس**، استغرقت أربعًا وتســـعين تنقيلة قبل أن يستسلم توماس.

وجاء الفتح العربى لأسبانيا في القرن الثامن – ومن ثم لجنـــوب فرنســـا، وجزر الحوض الغربى للبحر الأبيض المتوسط بما فيها صقلية - بالشطرنج إلى عـــالم الغرب المسيحى.

ويفترض الباحثون الأوربيون أن هذه العملية قد سرعها العدد المتزايد من الطلاب الأوربيين الذين ذهبوا إلى اشبيلية ... وغيرها من مراكز البحث العلمـــى العربية، ومن قاموس اللغة العربية دخل مصطلح Mattus أى مـــات في قـــاموس اللاتينية القروسطية قبل السنة ١٠٠٠م، ويعود تاريخ الدليل الأول على دخـــول الشطرنج في البيئة الغربية المسيحية إلى سنة ١٠١٠م.

الشطرنج في الأدب العربي:

عندما جلس **بدر بن عمار** يلعب بالشطرنج، وقد كثر المطر أنشد شاعرنا أبو الطيب المتنبي، قائلاً:

ألم تر أيها الملك المرجى عجائب ما رأيت من السحاب
تشكي الأرض غيبته إليه وترشف ماءه رشف الرضاب
وأوهم أن في الشطرنج همي وفيك تأملي ولك انتصابي
سأمضي والسلام عليك مني مغيبي ليلتي وغدًا ايابي

أما الشاعر **عمر الخيام**، فقد اتخذ من لعبة الشطرنج تشبيهًا جميلاً للقدر عندما قال:

إنما نحن رخاخ القضاء ينقلنا في اللوح أنى يشاء
ولك من يفرغ من دوره يلقى به في مستقر الفناء

أما شاعر قصيدة الأطلال المشهورة – **إبراهيم ناجي** –، فقد فاضت قريحته بأجمل وأروع ما قيل في الشطرنج:

هاك ميدان التبارى بالعقول النيرات
إنه الشطرنج لعب قائم بالبينات
لعب عزم وحساب لعب صبر والتفات
لعب حرب في سلام بالجيوش الزاحفات

أما الإمام **أحمد بن حجلة التلمساني**، فقال مشبهًا لعبة الشطرنج برياض للأزهار:

لم أنس في الليل شطرنجاً لعبت به في رقعة كرياض ذات أزهار
بيادق العاج أمست منه طالعة مثل النجوم غدا يسرى بها السارى

تاريخ الشطرنج عند الغرب:

بعد سنة ١٠٠٠م، أصبح الشطرنج سمة معتادة لحياة النبلاء، وأصبحوا يصفونه بأسماء، مثل: محكمة شارلمان – محكمة الملك آرثر – حصار طروادة كل حسب المناسبة التى يلعب من أجلها.

وقد عرف الشطرنج في روسيا في الوقت الذى عرف في أوربا الغربية، ولكن ليس من خلال التوسع الإسلامى بالتأكيد، ومع ذلك، وكما يقول الباحث **ليونيل كوتشن** ... وغيره من الباحثين المعاصرين، فقد كان العرب هم الذين جاءوا باللعبة إلى روسيا أيضًا، وتفترض الفرضية الأكثر معقولية من غيرها أنها دخلت عن طريق الطرق التجارية التى تصل جنوب روسيا ببغداد، في القرنين التاسع والعاشر الميلادى.

وفي روسيا، سرعان ما خضع الشطرنج للتقريع الإكليروسى، وصار محرمًا على رجال الكهنوت، وكان يصنف مع النشاطات المدانة الأخرى كالعزف على المزامير والكمنجات، والانغماس في الشراب المفرط، وغناء الأغنيات الشيطانية.

وفي القرن السادس عشر امتد التعنيف ليشمل الناس العاديين، وقد تضمنت مجموعة القوانين المدنية التى أصدرها **ايفان** الرهيب سنة١٥٥١م، الشطرنج بين الهيات الخبائث الهيلينية، وأعلنت أن هذه اللعبة غير قانونية، وثمة دليل من الأراجيز والملاحم على أن هذا المنع كان موضع استهانة على نطاق واسع – وعلى الأقل من الأشراف والتجار –.

الشطرنج من منظور دولى

لقد أولت الدول المتقدمة الشطرنج أهمية كبيرة جدًا، حتى أنها قامت بإدخال هذه اللعبة ضمن مناهجها الدراسية، إضافة إلى إقامة بعض المدارس المتخصصة في هذا المجال، وذلك لصقل مواهب البارزين في مراحل مبكرة وتهيئتهم للحصول على الألقاب والبطولات.

وتأسس سنة ١٩٢٤م، اتحاد دولى لهذه اللعبة يشرف على جميع البطولات الدولية والقارية، ويقوم بإصدار النشرات الدورية سواء في مجال قوانين اللعبة وتطويرها أو في مجال نشر أحدث ما توصل إليه المحدثون في اللعبة من بعض الابتكارات والتحديثات على افتتاحات معينة؛ حيث أصبح الافتتاح علمًا بحد ذاته.

وتوجد كتب متعددة تشرح وتفند ميزات كل افتتاح وتظهر مكامن الضعف والقوة فيه، وتوجد كذلك كتب أخرى تنمى التكتيك والاستراتيجية لدى اللاعب، وكتب لتدريب اللاعبين على نهايات الأدوار فقط.

وحدد الاتحاد الدولى كذلك الألقاب لهذه اللعبة – لكلا الجنسين –، ولها عدة شروط ليستطيع اللاعب انتزاعها والألقاب على الشكل التالى:

- أستاذ اتحادى Federal Master، أى مرشح لنيل لقب أستاذ دولى.
- أستاذ دولى Master.
- أستاذ دولى كبير Grand Master.

وحدد الاتحاد الدولى تصنيفات دولية للاعبين، والتصنيف هو عبارة عن وحدات قياس ذكاء اللاعب، ويصدر لائحة خاصة بالتصنيف كل ستة أشهر.

وترتفع تصنيفات البعض وتنخفض تصنيفات البعض الآخر. وذلك تبعـا لمستواهم ونتائجهم خلال تلك الفترة التصنيفية، وتوجد قوانين وشروط لحصـول أى لاعب على تصنيف دولى، وكذلك توجد داخل البلدان تصنيفات محليـة لهـا قوانينها وشروطها، وهى منفصلة عن التصنيفات الدولية.

وقد قامت بعض الشركات الكبيرة أخـيرًا، بإدخـال هـذه اللعبـة إلى الكمبيوتر فأصبح هذا الجهاز الخارق يستطيع أن يلاعب أفضل اللاعبين في العـالم ويجاريهم لكن دون أى ذكاء أو إبداع، فقط يختار النقلة الأقوى من وجهـة نظـر مبرمجيه.

وكان من بينها التحدى بين بطل العالم لجمعية المحتـرفين **جارى كاسباروف** والكمبيوتر المتطور Deep Blue، الذى يستطيع أن يحسب ويختار من بـين ١٨٠ مليون موقف في ثانية واحدة، وجرت هذه البطولة في جامعة فيلادلفيا الأمريكية في أوائل سنة ١٩٩٦م، واستطاع **كاسباروف** سحقه بأربع نقـاط مقابـل نقطـتين للكمبيوتر.

وكان أجمل ما قاله **كاسباروف**، بعد اللقاء: إننى أدافع عـن الجـنس البشرى أمام هذه الآلة!.

ولعلنا كعرب نحتاج أكثر ما نحتاج في وقتنا الحالى إلى تعميم هذه اللعبة بين أبنائنا لأهميتها في تغليب العقل على العاطفة والكف عن الحظ تلك المكانـة الـتى يحتلها في حياتنا ... ويفسدها، فحساب النقلات في الشطرنج ودراستها ومنطقتها يمكن أن تكون جزءًا من المواجهة الحاسمة لركام الحظوظ الممكنة، والسبيل لفهم أثر التغيرات في الحياة العامة.

أسطورة الشطرنج

يحكى أنه لما افتخر ملوك فارس على ملوك الهند بوضع الملـــك **يزدشير** بنفسه لعبة النرد، طلب ملك الهند من **صَيْصَهْ** الحكيم، وضع لعبة تشغل الناس عـــن الاضطرابات، فوضع لعبة الشطرنج، وعرضها على الملك فأعجب بها كثيرًا.

وطلب ملك الهند من الحكيم أن يختار جائزة له عن هذا العمـــل المبتكـــر، فاقترح على الملك أن يضع حبة قمح في المربع الأول من لوحة الشطرنج. ولا يزال يضاعفها حتى تنتهى إلى المربع الأخير، وهى الرابع والستين وأن يعطيــه الحاصـــل مهما بلغ، فاستخف الملك عقله، واحتقر ما طلبه الحكيم وامر حاشـــيته بحســـاب ذلك.

وبعد حساب طويل لاح لهم نجم صدقه فلم يجدوا في بلاد الدنيا ما يفـــى مراده من القمح.

$$١ + ٢ + ٢^{٢} + ٢^{٣} + ٢^{٤} + ٢^{٥} + ٢^{٦} \; .... + ٢^{٦٣} + ٢^{٦٤}$$

وهذه المجموعة تساوى $٢^{٦٤ - ١}$ حبة قمح

أي:

١٨٤٤٦٧٤٤٠٧٣٧٠٩٥٥١٦١٥ بالضبط.

أى ما يعادل:

٢×١٠^{١٩} تقريبًا، وهذه الكمية تتجاوز بكثير الحبوب الممكن توافرهـــا في جميع أنحاء الكرة الأرضية أيام مخترع الشطرنج وحاليًا، وذلك لشدة سرعة نمو هذه الدالة.

إذا كانت لعبة الشطرنج تتألف من ضعف خاناتها أى ١٢٨ خانة، فإننــا نحصل منها على الرقم الفلكى: $٢^{١٢٧}-١$

أى ما يعادل:

١٧٠١٤١١٨٣٤٦٠٤٦٩٢٣١٧٣١٦٨٧٣٠٣٧١٥٨٨٤١٠٥٧٢٧ حبة قمح

وبقى هذا الرقم لمدة طويلة أكبر رقم أولى معروف، وكتابتــه في النظــام المزدوج البسيط، ويكتب ١٢٧ واحدًا جنبًا إلى جنب، لأن الرقم التالى، هو:

$٢^{١٢٧}$، ويكتب بالرقم واحد يتبعه ١٢٧ صفرًا

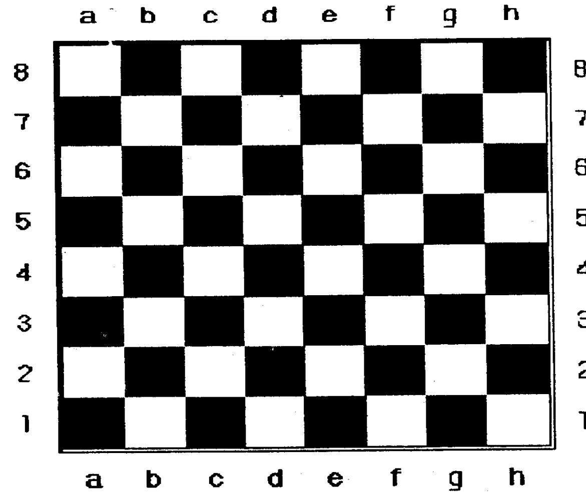
من الأرقام الخيالية الهائلة، مثلاً في لعبة الشــطرنج، أنــه يوجــد $١٠^{١٢٠}$ تسلسل محتمل لنقل أحجار اللعبة، ويحتاج الكمبيوتر إلى ساعات وأيام وربما سنين، حتى يستطيع دراسة هذه الاحتمالات كلها ليصل إلى الحل الأمثل للمسألة.

رقعة الشطرنج

- تتكون رقعة الشطرنج من لوحة مربعة الشكل، مقسـمة إلى ٦٤ مربـع متعاقبة باللونين: الأسود والأبيض عادةً أو الغامق والفاتح:

٨ صفوف × ٨ أعمدة

- توضع الرقعة، بحيث تكون الزاوية اليمنى القريبة فاتحة اللون أو بيضاء.
- تتكون رقعة الشطرنج من ثمانية صفوف أفقية ١ – ٨
- تتكون رقعة الشطرنج من ثمانية أعمدة رأسية **h – a**



رقعة الشطرنج

- من المهم إدراك رقعة الشطرنج من خلال العبارات التالية:
  - الخطوط المائلة ... تسمى أوتار.
  - الخطوط الرأسية ... تسمى أعمدة.
  - الخطوط الأفقية ... تسمى صفوفًا.
  - عمودا الملك والوزير ... يكونان الوسط.
  - العمود الأخير – حافة الرقعة – ... يسمى الكنار.
  - الأعمدة الثلاثة من يمين اللاعب ... تكون جناح الملك.
  - الأعمدة الثلاثة من يسار اللاعب ... تكون جناح الوزير.

وقد اتفق على أن يجلس اللاعبان أمام الرقعة بشكل يكون فيه المربع الأبيض على يمينهما.

وترص القطع في بداية الدور على الصفين الأول والثاني من جهة كل لاعب.

ويكون مع كلٍ من اللاعبين ١٦ قطعة: ٨ قطع و ٨ بيادق، ولا تتحرك جميعها، بالطبع، بطريقة واحدة.

وتوجد خمسة أنواع مختلفة من القطع، لكل منها حركته الخاصة. وللبيادق أيضًا طريقتها الخاصة في النقل.

القطع البيض تشغل وضعا متناظر مع القطع السود. ويحتل الوزير الأبيض دائمًا في مرحلة البداية المربع الأبيض، بينما وزير الرسيل – المنافس – المربع الأسود

الملك:

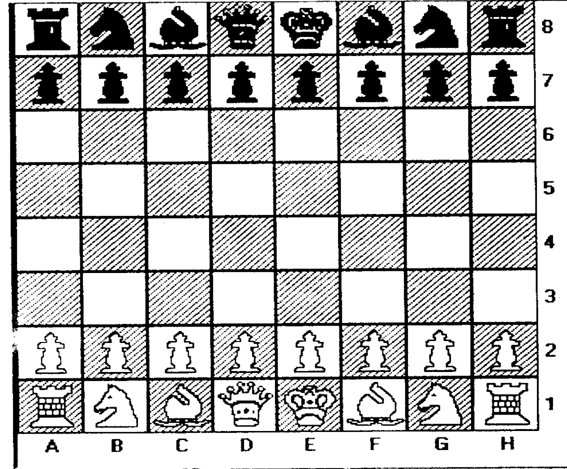
يوضع الملك في المربع الخالى.

البيادق:

توضع في:

- الصف الثانى بالنسبة للقطع البيضاء.
- الصف السابع بالنسبة للقطع السوداء.

أى أمام كل قطعة من القطع السابقة بيدق



ترتيب القطع على رقعة الشطرنج

ترتيب القطع

يتم ترتيب القطع على رقعة الشطرنج، كما يلى:

الرخ:

يوضع كل رخ في زاوية:

- **h-1** و **a-1** للقطع البيضاء.
- **h-8** و **a-8** للقطع السوداء.

الحصان:

بجانب كل رخ نضع حصان:

- **b-1** و **g-1** للقطع البيضاء.
- **b-8** و **g-8** للقطع السوداء.

الفيل:

بجانب كل حصان نضع فيل:

- **c-1** و **f-1** للقطع البيضاء.
- **c-8** و **f-8** للقطع السوداء.

الوزير:

يتبقى مربعين خاليين:

- الوزير ذو اللون الأبيض في المربع الأبيض.
- الوزير ذو اللون الأسود في المربع الأسود.

قطع الشطرنج

جدول (١): قطع الشطرنج وقيمتها المادية

اسم قطعة الشطرنج		شكل قطعة الشطرنج			القيمة المادية
باللغة العربية	باللغة الإنجليزية	الرمز	باللون الأبيض	بالون الأسود	
الملك	The King	K	♔	♚	غير مقيم
الوزير	The Queen	Q	♕	♛	٩ نقاط
الرخ	The Rook	R	♖	♜	٥ نقاط
الحصان	The Knight	N	♘	♞	٣ نقاط
الفيل	The Bishop	B	♗	♝	٣ نقاط
البيدق	The Pawn	P	♙	♟	١ نقطة

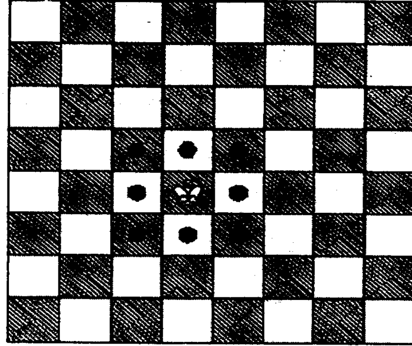
الملك The King

هو القيمة الجوهرية، والذى يدور حوله الصراع، وتتمثل أهميته في كونه القطعة الوحيدة التى ينتهى الدور بمجرد أخذها.

حركة الملك:

يتحرك الملك مربعًا واحدًا فقط في أى اتجاه: أفقيًا - رأسيًا - مائلاً، بشرط ألا يكون هذا المربع مهددًا من قبل منافسه سواءً أكان ذلك بقطعة أم ببيدق.

عندما لا يكون الملك على حافة الرقعة يستطيع مراقبة ثمانية مربعات، وهذا يعنى أن الملك قادرًا على الوصول إلى هذه المربعات مباشرة.



- للملك حركة خاصة تسمى التبييت.

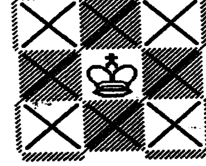
- عندما تهدد إحدى القطع بأخذ الملك، فيقال: **كش ملك**، وعلى اللاعب منع الكش في النقلة التالية، فإذا عجز عن ذلك يكون الموقف: **كش مات**. ويكون المنافس قد ربح الدور.

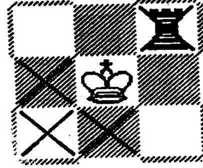
ضعف الملك:

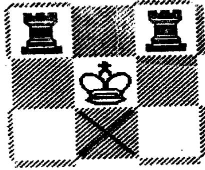
بالرغم من أن الملك هو القطعة الأكثر أهمية، لكنه من أكثر القطع ضـــعفًا، لأنه يتحرك فقط مربعًا واحدًا.

إن عدم استطاعة الملك بلوغ مراقبة مربع من قبل المنافس يتفـــرع عنـــها قاعدتان خاصتان، هما:

- لا يستطيع الملك أسر بيدق أو قطعة محمية لمنافسه.
- لا يمكن الملك الاستفادة من الشلل المطلق لقطعة منافسه المربوطة، وهـــذا يعني أنه لا يستطيع أخذ قطعة أو بيدق محمى من قبل قطعة مربوطة بشكل مطلق.



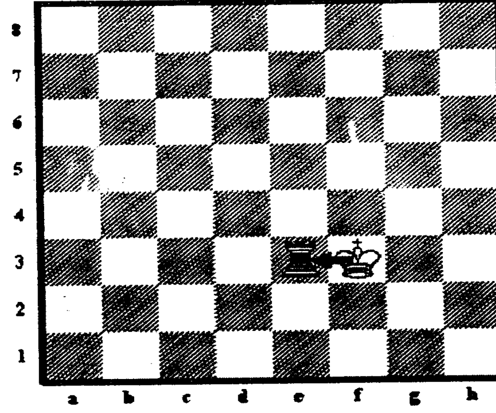




وعلى اللاعب أن يسارع إلى التبييت لضمان سلامة الملك.

الأخذ عند الملك.

يستطيع الملك الأخذ من الثمانية مربعات التى يراقبها، ويتم بإزاحة قطعة المنافس وإحلاله مكانها.



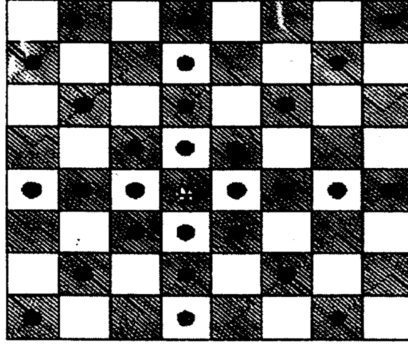
الملك الأبيض يأخذ الرخ الأسود

الوزير The Queen

قطعة هجومية، لها القدرة على التحرك إلى مسافات طويلة، ويعتبر أقوى القطع الموجودة على الرقعة، فهو يستطيع حين يقف في مكان جيد على الرقعة أن يسيطر على عدد كبير من المربعات.

حركة الوزير:

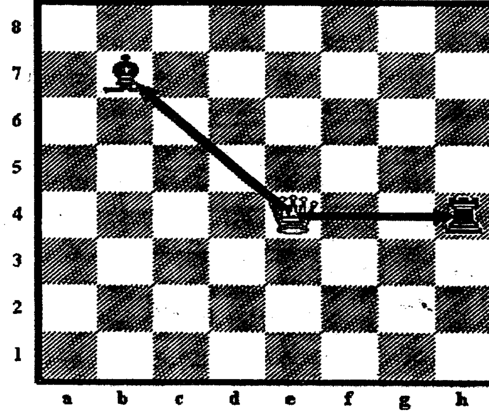
يتحرك الوزير في كل الاتجاهات أفقيًا وعموديًا كحركة الرخ، ووتريًا كحركة الفيل.



- يجب على اللاعب أن يحرص على تحريك الوزير إلى مربعات تضعه في مأمن من خطر هجوم تشنه القطع الخفيفة، وتعد الصفوف الثلاثة الأولى المفضلة عادة لحفظ سلامة الوزير.
- عندما يكون الوزير في الوسط يمكنه مراقبة ٢٧ مربعًا.

الأخذ عند الوزير:

يستطيع الوزير الأخذ في مجال تحركه ولكن بمراقبته لأكبر عدد من المربعات، فهو يملك القدرة على الأخذ في هذه المربعات.



يمكن للوزير الأبيض أخذ أي من الرخ أو الفيل الأسود

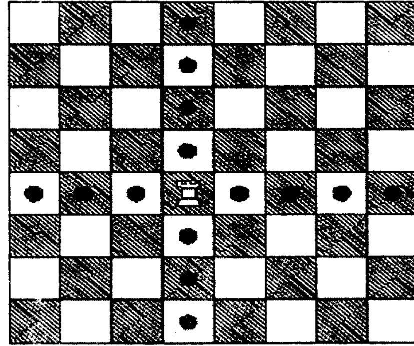
- الوزير كغيره من القطع لا يمكنه تجاوز أى قطعة من نفس لونه، لأن تلك القطعة تعمل حاجزًا للوزير.

الرخ The Rook

الرخ ذو أهمية كبيرة، لأنه يمكن أن يتحرك إلى العديد من المربعات، ولكنه يحمل قيمة مادية أقل من الوزير.

حركة الرخ:

يتحرك الرخ في خطوط مستقيمة، عموديًا أو أفقيًا، فله أن يتجه إلى الأمام أو إلى الخلف على العمود أو يتحرك أفقيًا عبر الخط ... ما دام لا يوجد مـــا يمنـــع طريقه.

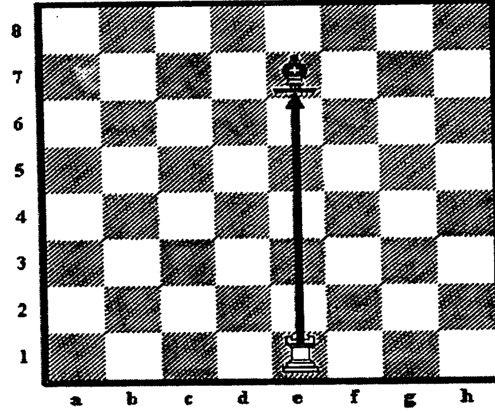


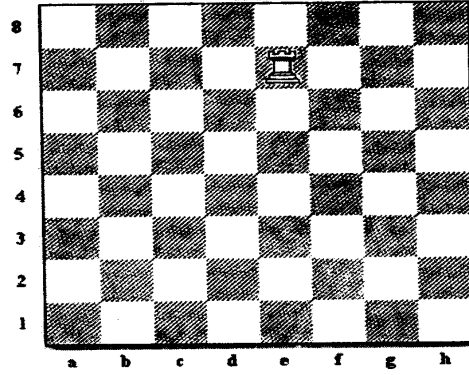
– لا يجوز للرخ أن يقوم بحركتين معًا في نقله واحدة، ولا أن يقفز فـــوق قطع أخرى.

– الرخ ... كغيره من القطع، لا يمكنه أن يتجاوز أى قطعة من نفس لونه.

الأخذ عند الرخ:

للرخ أن يأخذ قطعة للمنافس، مثله في ذلك مثل سائر القطع بـــالوقوف في المربع نفسه الذى تقف فيه تلك القطعة لا بالقفز فوقها.





الحصان The Knight

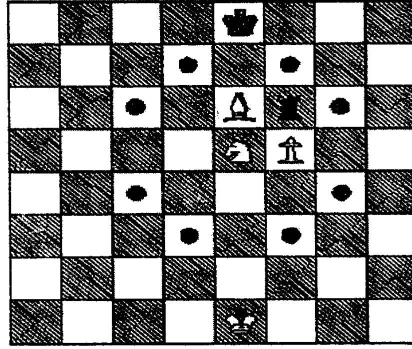
الحصان أقل رتبة من الوزير والرخ، ولكنه القطعة الوحيدة الـتى يمكنـها القفز، وتلك هى الصفة التى تميزه عن بقية القطع.

وهو ليس بحاجة إلى خطوط مفتوحة يكفى أن يحتل مكانه بشكل يسـتطيع فيه مراقبة المربعات الوسطية، وهو بالمقابل لا ينتقل إلا إلى مسافات قصيرة، لذا فإن مجال مناورته المثالى ينحصر في الوسط.

حركة الحصان:

- يتحرك الحصان على شكل حرف L.
- يتحرك خطوتين في أى اتجاه، ثم يستقر في المكان الذى على يمينـه أو يساره.

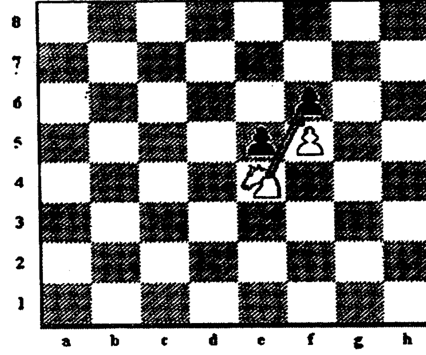
والشكل التالى يمثل الحركات المفترضة للحصان عندما يكون في وسط الرقعة.

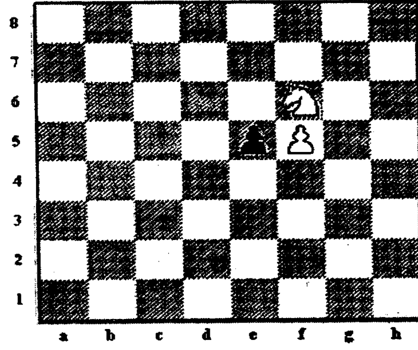


ولأن حركة الحصان محددة بثلاثة مربعات في النقلة الواحدة، فهو في بعض الحالات أقل فاعليه من الرخ أو الفيل اللذين يملكان مجالاً أوسع للتحرك.

الأخذ عند الحصان:

للحصان أن يأخذ قطعة للمنافس بالقفز فوقها، ويتم ذلك في نهاية حركته، أى نهاية حرف L، كما هو موضح في الشكل التالى.





يمكن للحصان الأبيض أخذ البيدق الأسود

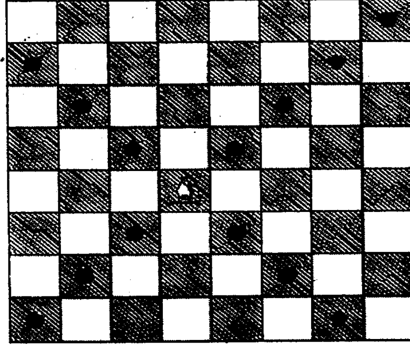
The Bishop الفيل

على غرار الوزير والرخ، فهو يعمل على مسافات طويلـــة، شـــريطة أن يراقب وترًا مفتوحًا أو على الأقل نصف مفتوح، وتبين مؤخرًا فعالية وضع الفيـــل بشكل كماشة، وهذا ما يشكل بالفعل القاعدة للعديد من الافتتاحيات الحديثة.

إن نقطة ضعف هذه القطعة في عدم قدرتها على مراقبة المربعـــات البـــيض والسود دفعة واحدة، ولكن تواجد الفيلين عند اللاعب يعوض له مثل هذا النقص.

حركة الفيل:

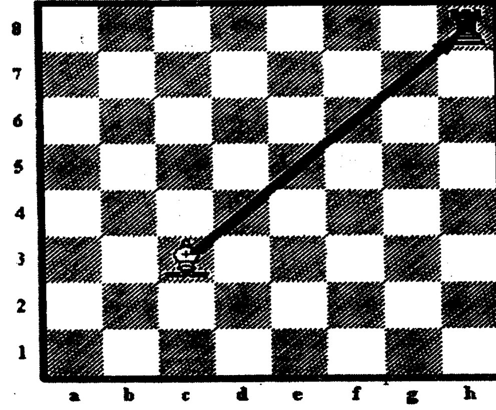
- يتحرك الفيل وتريًا في خطوط مستقيمة، لى الأمام وإلى الخلـــف على شكل حرف X.

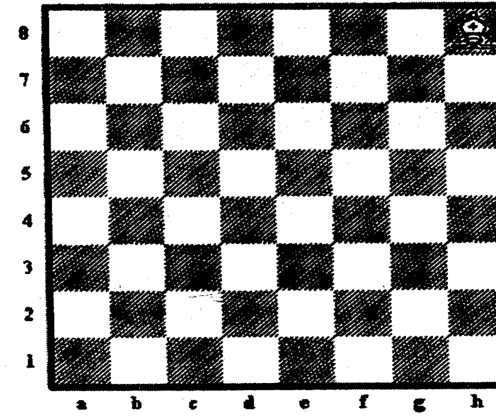


- يمر الفيل بالمربعات التى تحمل نفس لون المربع الذى انطلق منه.
- الفيل كغيره من القطع، لا يمكنه أن يتجاوز أى قطعة من نفس لونه تقف في طريقه.
- عندما يكون الفيل في الوسط يمكنه مراقبة ١٣ مربعًا.

الأخذ عند الفيل.

يأخذ الفيل من الأوتار التي يراقبها.





البيدق The Pawn

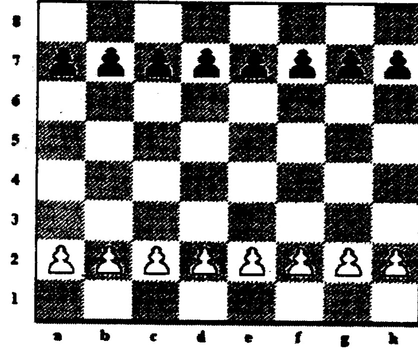
يقوم البيدق بالوظائف التالية :

- ربح المساحة.
- أن يسد الوسط أمام المنافس.
- تقديم نقاط استناد، وبخاصة للحصان.
- فتح الأوتار للفيلة، والأعمدة للأرخاخ.
- أن يسمح بمراقبة بعض مربعات المنافس.
- فتح الطريق للقطع الصديقة نحو أوضاع المنافس.

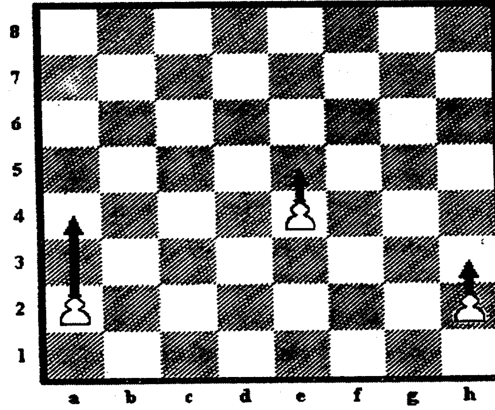
حركة البيدق:

– يتحرك البيدق دائمًا إلى الأمام فقط.

– البيدق الذى في خط البداية، أى الصف الثاني أو الصف السابع، ولم يتحرك بعد فيحق له حركتين.



• خطوة واحدة فقط إلى الأمام، مثال: البيدق الأبيض 2h، 4e.
• خطوتين إلى الأمام، مثال: البيدق الأبيض 2a.

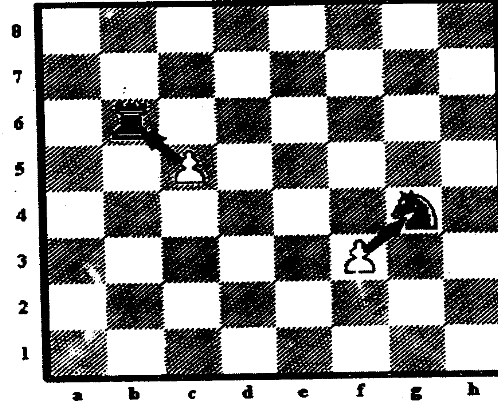


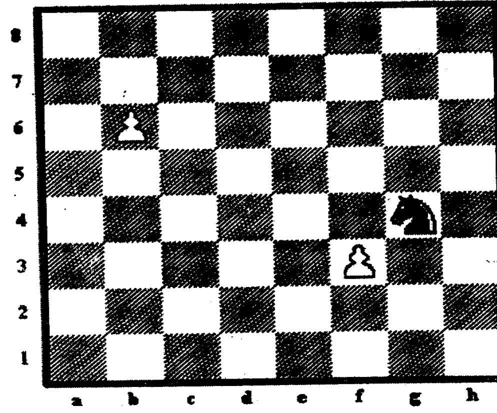
• أى بيدق سبق له الحركة، أى تجاوز خط البداية له، فلا يحق له إلا خطـــوة واحدة كل مرة.

وبالمثل ينطبق هذا الكلام على البيدق الذى في الجهة المقابلة – المنافس – فعندما يكون في الصف السادس، فلا يجوز له إلا خطوة واحدة كل مرة.

الأخذ عند البيدق:

يأخذ البيدق بشكل وترى فقط.





رموز قطع الشطرنج

مواقع ورموز قطع الشطرنج:

جدول(٣): جدول مواقع ورموز قطع الشطرنج

القطعة	الموقع	الرمز
الملك	الوسط	م
الوزير	الوسط	و
رخ الملك	جناح الملك	رم
حصان الملك	جناح الملك	حم
فيل الملك	جناح الملك	فم
رخ الوزير	جناح الوزير	رو
حصان الوزير	جناح الوزير	حو
فيل الوزير	جناح الوزير	فو

رموز بيادق الشطرنج:

جدول(٣): جدول رموز بيادق الشطرنج

البيدق	الرمز
بيدق الملك	بم
بيدق الوزير	بو
بيدق رخ الملك	برم
بيدق حصان الملك	بحم
بيدق فيل الملك	بفم
بيدق رخ الوزير	برو
بيدق حصان الوزير	بحو
بيدق فيل الوزير	بفو

رموز نقلات خاصة:

جدول(٤): جدول رموز نقلات خاصة

النقلة	الرمز
تبييت قصير	ت
تبييت طويل	ط
أخذ	×
نقله جيدة	!
نقله رائعة	!!
نقله فريدة من نوعها	!!!
نقله رديئة	؟
خطأ قاتل	؟؟
كش ملك	+
كش مات	#

التدوين

إن دراسة الشطرنج لا يمكن أن تتم إلا من خلال التدوين بالرموز للنقلات التى تجرى فوق الرقعة خلال لعبة كاملة، فالتدوين المختزل يسمح بالاحتفاظ بأدوار اللاعبين المشهورين ونشر كل أدوار المسابقات التى تتم فى العالم.

بالإضافة إلى ذلك يستطيع اللاعب المبتدئ تدوين أدواره ليكون على بينة من تطوره الشخصى.

ومن أهم طرق تدوين النقلات، ما يلى:

١ – الطريقة الجبرية Algebraic.

٢ – الطريقة الجبرية المطولة Long Algebraic.

٣ – طريقة المحاور Coordinate.

٤ – الطريقة التصويرية Descriptive.

٥ – الطريقة التماثلية Correspondence.

طريقة المحاور:

وهى طريقة سهلة للمبتدئين، ويطلق عليها الطريقــة الكومبيوترية، لأنها تستخدم فى الشطرنج الذى يلعب عن طريق الكمبيوتر.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

إحداثيات ٦٤ مربعاً

وتعتمد هذه الطريقة على المحاور الأفقية والعمودية.

التدوين الجبرى:

إنه التدوين الأكثر شيوعًا وسهولة ودقة، وتتبعه كل القـارات في العـالم باستثناء أسبانيا.

وينحصر التدوين الجبرى – بعد أن يجلس اللاعبان أمام الرقعـة والمربـع الأبيض عن يمينهما – في أن يبتدئ العد بالنسبة للصفوف انطلاقًا مـن الأبـيض وباتجاه الأسود من ١ إلى ٨.

أما الأعمدة، فتبتدئ من يمين اللاعب الأبيض باتجاه اليسـار بـالأحرف أ ب جـ د هـ و ز ح (أبجدهوزح – في اللغة العربية).

وبذلك يمكننا تعيين كل مربع على الرقعة بإحداثيتين: عموديًا من خـلال الأحرف وأفقيًا من خلال الأرقام.

ح٨	ز٨	و٨	هـ٨	د٨	ج٨	ب٨	أ٨	٨
ح٧							أ٧	٧
ح٦							أ٦	٦
ح٥			هـ٥	د٥			أ٥	٥
ح٤			هـ٤	د٤			أ٤	٤
ح٣							أ٣	٣
ح٢							أ٢	٢
ح١	ز١	و١	هـ١	د١	ج١	ب١	أ١	١
ح	ز	و	هـ	د	ج	ب	أ	

تدوين النقلة العادية

a2-a4، تعنى أن القطعة انتقلت من a2 إلى a4

تدوين نقلة عادية مع كش:

+a2-a4، تعنى أن القطعة انتقلت من a2 إلى a4، وقامت بعمل كش للملك.

تدوين نقلة عادية مع كش ميت:

++a2-a4، تعنى أن القطعة انتقلت إلى مكان أدى إلى قتل ملك المنافس.

تدوين نقلة قتلت فيها إحدى قطع المنافس:

a2xa4، تعنى أن القطعة انتقلت من a2 إلى a4 وقتلت قطعة من قطع المنافس.

تدوين نقلة قتلت فيها قطعة المنافس وقامت بـ كش:

+a2xa4، تعنى أن إحدى قطع المنافس قتلت، وقامت هذه العملية بكش.

تدوين نقلة البيدق الذي ارتقى إلى أحد القطع الأربع Promotion:

a7-a8=q: أى انتقل من a7 إلى a8

وتحول إلى وزير queen

a7-a8=n: أى انتقل من a7 إلى a8

وتحول إلى حصان knight

a7-a8=b: أى انتقل من a7 إلى a8

وتحول إلى فيل bishop

a7-a8=r: أى انتقل من a7 إلى a8

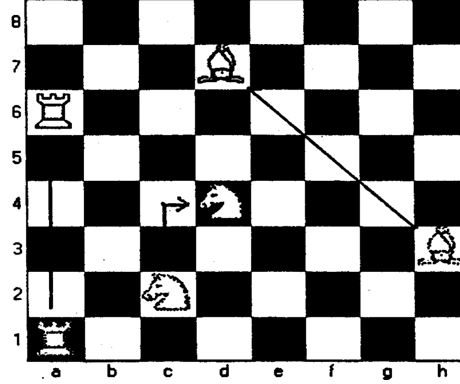
وتحول إلى رخ rook

تدوين نقلة تبييت الملك Castling:

O-O: التبييت من جهة الملك.

O-O-O: التبييت من جهة الوزير.

مثال:



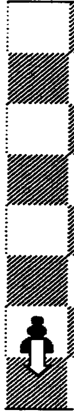
- الرخ انتقلت من a1 إلى a6، تكتب هكذا a1-a6
- الحصان انتقل من c2 إلى d4، تكتب هكذا c2-d4
- الفيل انتقل من h3 إلى d7، تكتب هكذا h3-d7

الترقية Promotion

خاصية يمتاز بها البيدق، ويصبح نافذ المفعول عندما يبلغ البيدق الصف الثامن من الرقعة بالنسبة للأبيض، والصف الأول بالنسبة للأسود، ويجب في هذه الحالة أن يتحول فورًا وفي نفس الخطوة إلى قطعة يرغبها اللاعب باستثناء الملك: وزير – رخ - فيل – حصان، ويتعلق هذا الاختيار بمتطلبات الوضع.

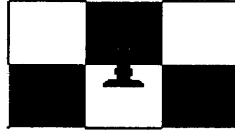
ولا يؤثر عدد القطع على هذا الاختيار، إذ أن اللاعب يستطيع ترقية بيدقه، إذا تمكن من الوصول إلى الجانب الآخر من الرقعة، ولم يؤخذ أو يحجز.

وبإمكان اللاعب أن يستبدل البيدق بأى قطعة، ويختار عادة، الوزير باعتباره القطعة الأقوى.

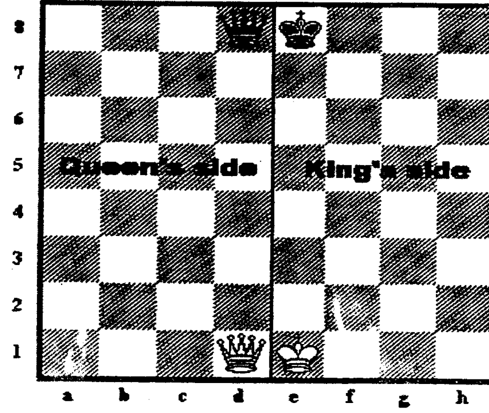


ويلاحظ أن وجود الوزير على الرقعة لا يمنع من ترقية وزير ثان أو أكثر إذا أستطاع أن يرقى بيدقًا أو أكثر – وهذا ينطبق على كافة أنواع القطع –.

إن وجود وزيران أو ثلاثة لمعسكر واحد يتماشى تمامًا وقواعد اللعب، بشرط أن تكون القطعة الزائدة هى حصيلة لترقية بيدق، وتقوم هذه القطعة بدورها فوق الرقعة مباشرة.



التبييت Castling



هذه خطوة خاصة للملك والرخ، الذى لا يسمح بها إلا مرة واحدة خلال لعبة كاملة، ويتألف من حركتين تنجزان بمساعدة القطعتين على التوالى.

ينتقل الملك أولاً خانتين وبشكل أفقى، وبعدها يأتى الرخ ليأخذ مكانه بجانب الملك من الجهة الأخرى.

- إذا ما تم التبييت في جناح الملك، يسمى التبييت القصير يرمز له بـــ ت.



الوضع قبل التبييت القصير



الوضع بعد التبييت القصير

• إذا ما تم التبييت في جناح الوزير، يسمى التبييت الطويل يرمز له بـــ ط



الوضع قبل التبييت الطويل



الوضع بعد التبييت الطويل

إن تحقيق التبييت يجب أن يتم وفق الشروط الإجبارية الأربعة التالية:

١. عدم تحرك كل من الملك و الرخ قبل التبييت.

٢. يجب أن تكون المربعات الفاصلة ما بين الملك و الرخ فارغة.

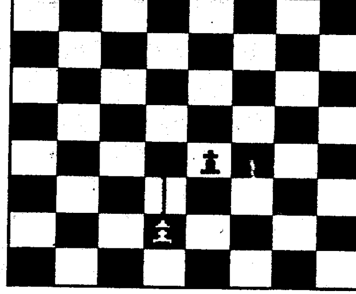
٣. يجب ألا يكون الملك معرضًا للكش، بمعنى آخر يجب ألا يكون المربع الذى يحتله الملك مراقب من إحدى قطع المنافس.

٤. يجب ألا يكون المربع الذى يصل إليه الملك والمربع الذى يجتازه غير مراقبة من المنافس.

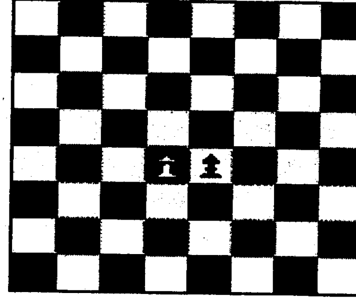
وتذكر، لا يجوز للاعب أن يقوم بالتبييت إذا كان ملكه مهـــددًا بحالـــة كش، كما لا يجوز نقله إذا كان المربع الذى سينتقل إليه أو يقفز من فوقه مهـــددًا بقطعة للمنافس، أما إذا كان الرخ مهددًا فيمكن القيام بالتبييت إنقاذًا له.

الأخذ بالمرور

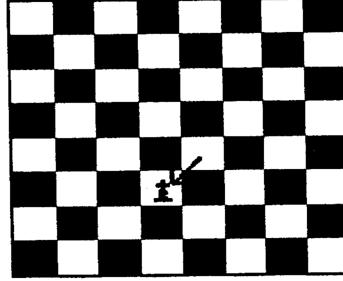
خاصية يمتاز به البيدق، ولا ننسى أن كل أخذ يقوم به البيدق يتم بشــكل وترى، ويرتبط الأخذ بمقدرة البيدق على اجتياز خانتين عندما ينطلق مــن مربــع البداية.



- يوجد البيدق الأبيض في مربع انطلاقه – تجاوز بيدق المنافس وسط الرقعة بشكل يصبح فيه على مسافة قفزة حصان من البيدق الأبيض وعلى عمود مجاور.



• عندما يتقدم البيدق الأبيض خانتين ويصل إلى صف البيدق الأسود نفسه – قبل وضع الأخذ بالمرور –.



النتيجة ما بعد الأخذ بالتجاوز:

لقد أخذ البيدق الأسود البيدق الأبيض بشكل وترى، وكأن الأخير كان على مرمى البيدق الأسود بشكل عادى.

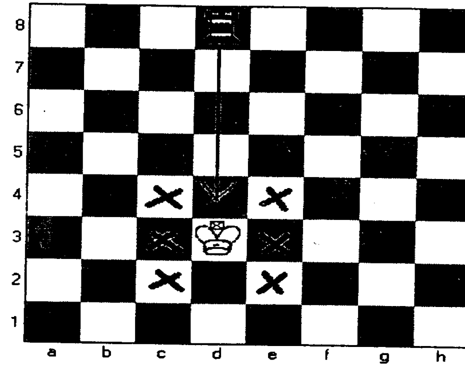
الكش Check

الكش، يعنى تهديد ملك المنافس بالأخذ، وما لم يتمكن المنافس مـن منـع الكش بنقلته التالية، فهو في وضع كش مات، وذلك نهاية الـدور إذ أن هـدف اللعب هو أخذ ملك المنافس.

وتقال هذه الكلمة عندما يكون الملك في حالة خطر، وهو أن يكون مهدد بأحد قطع المنافس.

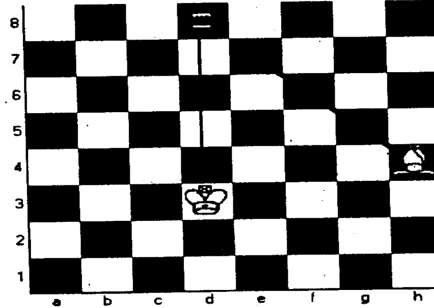
فيما يلى ثلاث طرق تزيل عن الملك التهديد، وهى:

تحريك الملك إلى مربع آمن بعيد عن التهديد:



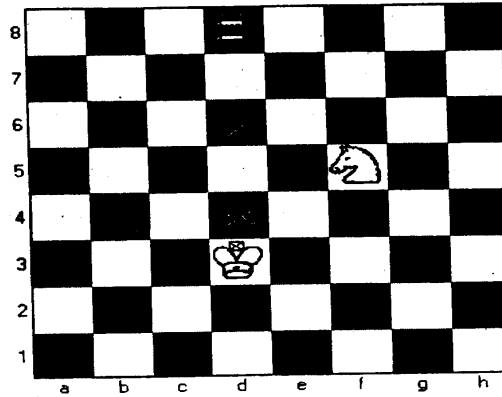
○ يتوجه الملك إلى الأماكن المؤشر عليها بـــ X

قتل القطعة التى تمثل تهديد الملك بأى قطعة من قطعك.



○ نلاحظ أن الفيل يمكن أن يقتل الرخ الذى قام بتهديد الملك.

حماية الملك بإحدى القطع:

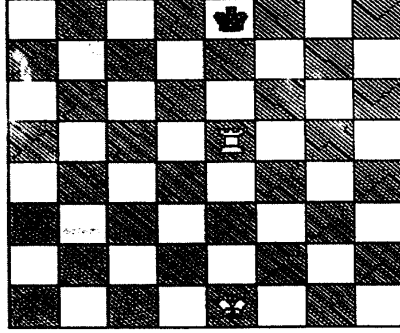


○ يستطيع الحصان أن يقفز إلى الأماكن المؤشر عليها بـ X، وبذلك يكون قد حمى الملك.

ويواجه الكش بثلاث طرق، هي:

- ○ بنقل الملك.
- ○ بأخذ قطعة المنافس المهاجمة التى تقوم بالكش.
- ○ بوضع قطعة تحجز بين الملك والقطعة التى تكش.

وبالطبع فإن الحالة الثالثة لا تجدى إذا كان الكش بالحصان، لأن الحصان يقفز فوق القطعة الحاجزة.



الكش بالكشف:

يحدث هذا عندما ينقل اللاعب قطعة، فيضع ملك المنافس في الكش، بقطعة أخرى له، انكشفت بسبب تحريك القطعة الأولى.

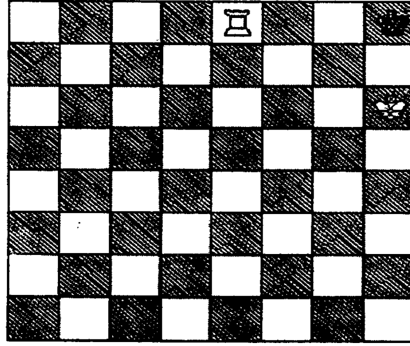
كش مات Check Mate

وهى حالة لا يكون فيها للملك أى مجال للحركة. ويكون بذلك قد مات.
وكلمة كش مات مأخوذة من قول العرب الشاه مات

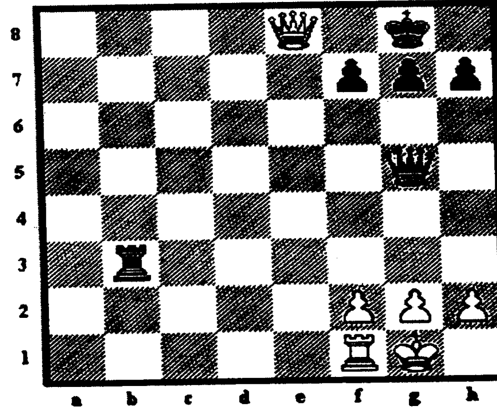
وتتحقق الكش مات، إذا لم نستطع أن نطبق الطرق الثلاثة السابقه ويكون الملك الذى وقع بالكش مات خاسر، والطرف الآخر فائز

○ يمنع تحريك الملك إلى مكان خطر - إن المنافس هو الذى يعمل عليك كش، وليس أنت الذى تضع نفسك في كش.

الاستسلام: إذا علمت عدم قدرتك على مجاراة منافسك يمكنك الاستسلام.



كش مات بالرخ الأبيض



كش مات بالوزير الأبيض

التعادل Drawn

توجد ستة شروط يمكننا من خلالها إعلان التعادل، وهى:

الباطة:

عدم القدرة على التحرك بقطعة أو ببيدق والملك غير مطلوب.

تكرار الوضع نفسه ثلاث مرات:

أى عندما تعود إلى الوضع نفسه ثلاث مرات، وعندما تكون النقلة للاعب ذاته الذى بدأ بها عندئذ يحق لكل من اللاعبين فرض التعادل.

إن تخلى اللاعبين عن حقهم في طلب التعادل في الوقت المناسب يفرض عليهم إكمال اللعبة، ولا يجوز لأحدهم المطالبة بحقه بعد تجاوز النقلات الثلاث.

الكش المستمر مع التكرار:

عندما لا يستطيع الملك تجنب الكش المتتابع والمتكرر وتكون له في كل مرة يتعرض فيها للكش مربع يلجأ إليها.

اتفاق الطرفين:

إن الاتفاق الدبلوماسى نادر الوقوع بين الأصدقاء، بينما هو كثير التكرار في مباريات التنافس على البطولة.

ولكبح هذه الظاهرة المسالمة والهادئة، فقد قرر الاتحاد الدولى للشطرنج، عدم السماح بهذا الاتفاق قبل إتمام ثلاثين نقلة.

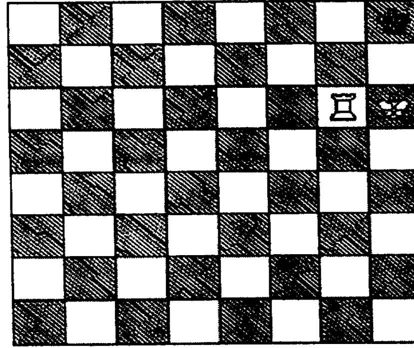
عدم القدرة على الحصول على المات:

يتطلب المات الحد الأدنى من القوة الكامنة للقطع، وإلا فسوف يكون اللاعب غير قادر على فرض المات، ولو كان متفوقًا من الناحية المادية بشكل واضح، مثال: ملك + حصان ضد ملك.

قاعدة: النقلة الخمسون:

تصرح هذه القاعدة بأن اللعبة قد انتهت بالتعادل تلقائيًا، عندما يؤكد اللاعب بأنه قد أتم القيام بخمسين نقلة دون أخذ أى قطعة خلال ذلك.

مثال:



نلاحظ أن الملك الأسود:

- ليس في حالة كش.
- لا يستطيع الحركة بطريقة شرعية.

إذاً، الملك قام بهذه الحركة التى أدت إلى انتهاء المباراة بالتعادل.

معجم مصطلحات شطرنجية

الخطوة أو النقلة:

حركة القطعة أو البيدق.

الانتشار:

تحريك القطع لتشارك باللعب بشكل فعلي ولتهديد المنافس.

جناح:

الجانب الأيمن أو الأيسر من الرقعة.

الحوافي:

عبارة تشير إلى سلسلة المربعات المحيطة بالرقعة.

الخطوط:

عبارة عامة للدلالة على الصفوف والأعمدة والأوتار.

خط مفتوح:

عمود خال نهائيًا من البيادق، ويقال عنه غالبًا: عمود مفتوح.

عمود مغلق:

عمود يحتوي على بيدقين.

عمود نصف مغلق:

عمود ليس فيه إلا بيدق واحد.

القطع الثقيلة:

الوزير والرخ.

القطع الخفيفة:

الفيل والحصان.

قطعة مطلوبة:

أى أن المنافس يستطيع أخذها إذا شاء.

الربط:

يقال عن قطعة ما أنها مربوطة عندما لا تستطيع التحرك، لأن في حركتها تعرض ملكها للكش، أو لأن حركتها تؤدى إلى خسارة قطعة ثقيلة أو خسارة مادية بشكل عام.

تغطية:

وضع اللاعب قطعة من قطعه بشكل يفصل بواسطتها ما بين ملكه المكشوش وقطعة المنافس المسببة لهذا الكش.

جامبيت:

تضحية اللاعب إراديًا ببيدق أو أكثر في بداية اللعب في سبيل الحصول على وضع هجومى أو على أفضلية في الانتشار.

بليتز Blitez:

لعبة سريعة، ويقال عنها أيضًا دست سريع.

جادوب J'adoude:

كلمة متداولة عالميًا، وقد جاءت من الفعل الفرنسي **adouber**، ومعناها: أصلح – رمم ....، وتقال عندما يلمس اللاعب قطعةً ما فوق الرقعة، ولا يرغب في تحريكها أو أخذها بل يريد وضعها في مكانها الصحيح وسط المربع تمامًا.

والقانون يفرض على اللاعب إعلان ذلك بصوت مسموع، وإلا فسوف يجد نفسه مجبرًا على تحريك القطعة التى لمسها إن كانت قطعته.

باطة:

تفسر الباطة وضع الملك ... عندما لا يخضع للكش ويستحيل عليه الانتقال تحت وطأة التعرض للكش، وتظهر هنا حالتان:

- إذا كان الأمر يتعلق بملك أعزل، وذلك يعنى أنه محروم من كافة قطعه وبيادقه، وعندئذٍ يكون اللعب قائمًا بشرط أن تكون الخطوة له – أى للملك الأعزل.

- إذا كان الملك محاطًا بعناصره، لكنها مشلولة عن الحركة أى مربوطة أو محجوزة بعوائق، ولا يملك الملك القدرة على التحرك عندما يحين دوره مع عدم كش المنافس له مسبقًا، اعتبر اللعبة باطة والوضع مانع – تعادل.

الخطة أو التركيب:

مناورة مع التضحية.

الكماشة:

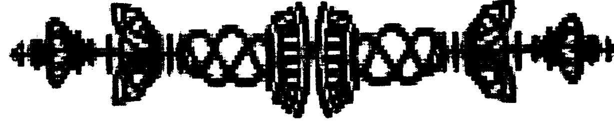
انتشار الفيلة بشكل تحتل فيه الأوتار الطويلة.

تهديد مزدوج:

عندما يطلب البيدق قطعتين دفعة واحدة.

الكش:

أى أن الملك مهدد بقطعة تعود للمنافس.



نصائح لافتتاحية ناجحة

افتتاحيات اللعب، هى عبارة عن النقلات الأولى، والتـى تـتحكم في سير المباراة.

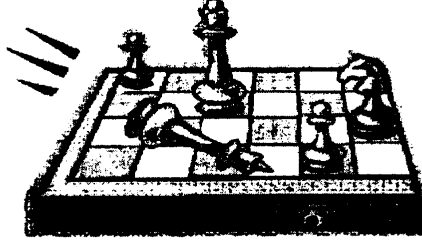
وبما أن اللعبات الافتتاحية مهمة، فلابد من استخدامها في إحكام السيطرة على مركز الرقعة، لأن مركز الرقعة أهم المناطق الاستراتيجية فيها.

وهذه عشرة نصائح مهمة لافتتاحيات ناجحة، وهى:

- في اللعبات الافتتاحبة حرك بيدق أو بيدقين فقط.
- ابدأ إما بالبيدق e أو d حتى تنطلق إلى مركز الرقعة.
- دائمًا حاول أن تضع بيدق واحد على الأقل في مركز الرقعة.
- ابدأ بحماية الملك، وذلك بالقيام بعملية التبييت، ويفضل أن تكون من جهة الملك.
- لا تحرك قطعك إلى أماكن خطره، ولا تحرك القطعة مرتين في اللعبات الافتتاحية.
- حاول أن تضع قطعك في أماكن تهدد فيها منافسك وتمنعه من السيطرة على أهم الأماكن.
- لا تجازف في تحريك الوزير بعيدًا، لأن منافسك سوف يهاجمها، وبذلك تخسر الوقت والسيطرة.
- حاول السيطرة على مركز الرقعة، ومركز الرقعة يتكون من المربعات التالية: **d4، d5، e4، e5** .

○ إن البداية في تحريك الحصانين قبل الفيلين مهم جـــدًا، لأن الحصـــان يمكنك معرفة حركته القادمة بمجرد وضعه في مربع ما.

○ لا تضحى بقطعة دون مبرر واضح، ويمكن أن تضحى ببيـــدق لمنـــع منافسك من التبييت، أو عندما تفكر في هجوم قوى، أو إذا أردت أن تتقدم بقطعة أخرى، أو إذا أردت أن تبعد وزير منافسك.



مراجع الكتاب

أولاً: المراجع العربية:

١. القرآن الكريم.

٢. عمرو بدران: استراتيجيات بدران في الشطرنج، القاهرة، مطبعة الصحابة، ١٩٩٤م.

٣. زهير أحمد القيسي: الشطرنج للجميع، بيروت، المكتبة الحديثة، ١٩٩٠م.

٤. ـــــــــــ : تاريخ الشطرنج الكبير، دار الشئون الثقافية العامة، ١٩٩٩م.

٥. محمد مراد سكر: ألف باء الشطرنج، بيروت، دار العلم للملايين، ٢٠٠٠م.

٦. نزار دندش: للأذكياء فقط – الشطرنج، القاهرة، دار الشروق للنشر والتوزيع، ١٩٩٦م.

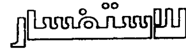
ثانياً: المراجع الأجنبية:

7 - Lowenfeld, M. : Play in Childhood, New York, John Wiley and Sons, 1967.

ثالثاً: الشبكة العالمية للمعلومات:

8 - http://www.alarabimag.com
9 - http://www.chessworld.tripod.com
10- http://www.chesscorner.com
11- http://www.islam4u.com
12- http://www.mchess.8k.com
13- http://www.rook2.4t.com

فهرس



د/ عمرو حسن أحمد بدران

DrAmroBadran@Hotmail.Com

0105729929